Multi

VERSION D'ÉVALUATION

PS

www.editions-cigale.com

ESSAI GRATUIT

Multi

LANGAGE

Vous trouverez dans cette version d'évaluation une sélection d'extraits qui vous permettra d'apprécier la démarche proposée par cet outil, d'essayer un jeu en classe ou d'en discuter avec vos collègues.

Pour toute information complémentaire, consultez le site ou contactez-nous !

La Cigale

contact@editions-cigale.com

04 76 12 95 00 (9h/18h)

PS

Multi

Josette Nguyen

Yvonne Semanaz

Parution: 2010

Contenu de l'outil

✓ inclus dans ce document

- Fondements ✓
- Règles de jeux ✓
- Sélection de supports ✓
  - 2 affichettes
  - 4 cartes
  - 2 dés
  - 56 grands papillons
  - 56 petits papillons

La boîte Multi Langage PS contient des jeux, des supports à photocopier et des cartes sur supports prédécoupés.

Pourquoi utiliser Multi Langage PS ?

Les programmes officiels précisent comment, au cours de leurs années d'école maternelle, les enfants s'approprient progressivement le langage. La boîte de jeux Multi Langage PS répond à ces instructions en proposant des activités par lesquelles les enfants pourront plus particulièrement développer et accroître leurs capacités dans le domaine de la communication.

Le très jeune enfant comprend les mots avant d'être capable de les produire. Cette production passe tout d'abord par une phase de dénomination (il montre et nomme les choses) puis par une phase d'énumération et d'information (il décrit l'ensemble des éléments d'une scène, commence à questionner, à parler sur…). C'est ainsi que se construit petit à petit l'ébauche de la communication référentielle.

Dans la boîte Multi Langage PS, cette capacité est largement travaillée dans des situations simples au vocabulaire connu, ne faisant pas appel aux connaissances propres des élèves. Il n'y a donc ni ambiguïté, ni interprétation possible. Ce cadre sécurisant convient à tous les élèves et surtout aux petits parleurs.

Dans ces situations de communication référentielle, l'élève est amené à construire des phrases de plus en plus complexes. Les jeux obligent chaque interlocuteur à contrôler son activité de communication, en faisant évoluer sa parole, pour comprendre ou se faire comprendre. Multi Langage PS propose un vrai contexte de communication dans lequel le cadre et le but sont fixés.

Multi Langage PS permet en outre de développer les compétences sociales des enfants en les entraînant à prendre la parole devant leurs pairs, à écouter l'autre, à respecter les règles des jeux et à attendre leur tour. Les situations proposées impliquent fortement la mémoire de travail et les capacités attentionnelles indispensables à tout apprentissage.

Comment constituer les groupes ?

Il est toujours préférable de commencer le travail avec un petit groupe homogène de façon à permettre à chacun de comprendre les règles et de prendre la parole. Toutefois, le jeu des positions peut ensuite être réalisé en classe entière. Attention, parler au grand groupe pourra s'avérer être une difficulté pour certains élèves.

Comment démarrer les activités ?

Chaque jeu commence par la découverte du matériel : observation et manipulation des cartes, explicitation des règles et du but de la tâche.

Attention, au préalable, il est indispensable de s'assurer que le lexique est connu des élèves, voire de le mettre en situation. Pour cela, il est possible d'utiliser les cartes photocopiables et d'organiser des petits jeux (nommer, regrouper par catégorie, par thème, jeux de kim, de devinettes…).

Comment exploiter au mieux les jeux ?

Afin que les enfants profitent pleinement de ces situations d'apprentissage, d'une durée moyenne de 15 minutes, il est important de les proposer plusieurs fois, au fil des séances ou au cours d'une même séance. Il conviendra alors d'être attentif, d'une partie à l'autre, à ce que chaque enfant joue les divers rôles possibles afin de ne pas laisser s'installer des stratégies de contournement dans la communication.

Le jeu des positions commence par une description par l'enseignant, moment privilégié où l'enfant va acquérir le vocabulaire en liant le mot et le geste. Selon les élèves, cette phase pourra durer plusieurs séances.

Le jeu des familles et celui des dés permettent d'installer les différentes propriétés des papillons (couleur, taille) et le comptage jusqu'à trois. Ces éléments doivent être intégrés par les enfants pour pouvoir passer aux jeux du marchand.

Lorsqu'un jeu est bien connu et bien maîtrisé, les élèves peuvent y jouer en autonomie, mais la présence de l'adulte est indispensable si l'on veut que la situation reste une situation d'apprentissage.

Aller plus loin

Pour compléter ces apprentissages et travailler de manière plus approfondie la catégorisation, on peut utiliser certains jeux de la boîte Multi Langage PS/MS/GS et envisager en fin d'année de travailler avec Flexi MS.

Multi Langage PS a été conçu par :

Josette Nguyen, professeur des écoles

Yvonne Semanaz, conseillère pédagogique

Avec la participation de :

Frédérique Mirgalet, conseillère pédagogique

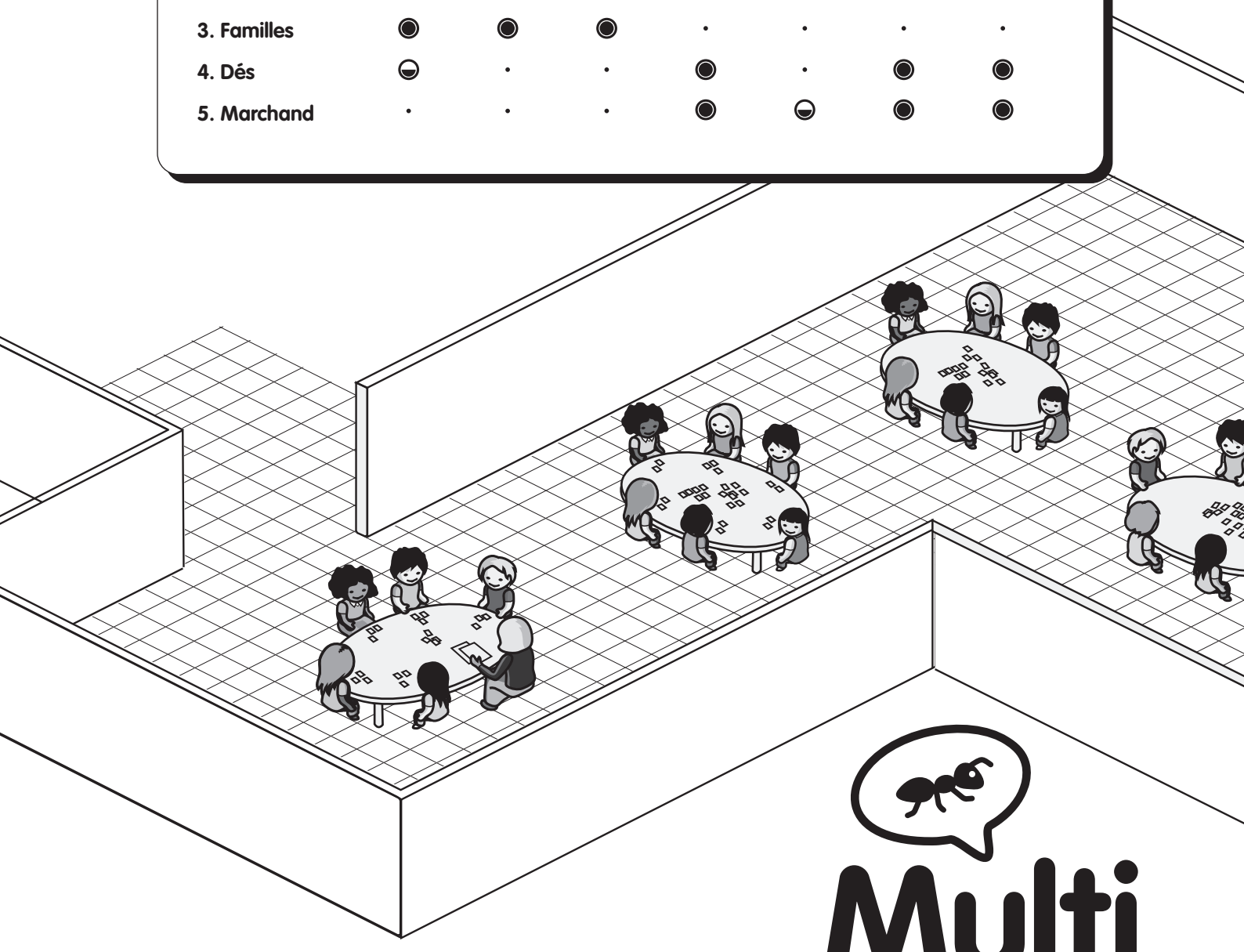
Illustrations : **Chris Davidson, Bruno Legast**

La Cigale et la Fourmi
BP 2653 38036 Grenoble Cedex 2
Tel : 04 76 12 95 00 fax : 04 76 12 95 01
Mail : info@editions-cigale.com
www.editions-cigale.com

© Copyright Les Éditions de la Cigale, Grenoble.
Toute reproduction de cet ouvrage est interdite. Sa copie, par quelque procédé que ce soit, photocopie notamment, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection du droit d'auteur. Impression CINRA, Saint Martin d'Hères, 38000 France. Parution Juillet 2010

Compétences travaillées

	Acquisition de vocabulaire	Catégorisation	Description	Communication référentielle	Mémoire de travail	Dénombrement	Lecture du dé jusqu'à 3
1. Positions	●	·	●	·	·	·	·
2. Jumeaux	●	·	●	●	·	·	·
3. Familles	●	●	●	·	·	·	·
4. Dés	◒	·	·	●	·	●	●
5. Marchand	·	·	·	●	◒	●	●



Multi
LANGAGE

Règles des jeux

1. Positions

COMPÉTENCE : Description

ORGANISATION : le groupe classe en salle d'EPS

MATÉRIEL : 24 cartes images

• **Énoncer la règle du jeu :** *« Nous allons jouer au jeu des positions. Il faudra décrire l'image et prendre la position. »*

• **Utiliser** les 8 affichettes du livret. Faire asseoir les élèves, présenter les images une à une et les faire décrire avec précision par les enfants.

• **Décrire** une carte sans la montrer, puis laisser les enfants adopter la posture. Valider ensuite en montrant la carte correspondante, puis refaire prendre la position.

• **Donner** une carte à un enfant, en lui demandant de la décrire (sans la montrer) pour que les autres élèves adoptent la posture correspondante. Valider en montrant la carte puis compléter ou faire reformuler le descriptif proposé.

• **Procéder** ainsi avec l'ensemble des cartes.

Proposer ce jeu tout au long de l'année, en début de séance d'EPS, avec des lots de cartes de plus en plus difficiles à décrire, selon les progrès des enfants.

4. Dés

COMPÉTENCE : description selon deux critères : taille (grand, petit) et couleur (rouge, jaune, vert, bleu)

ORGANISATION : Atelier

MATÉRIEL : Toutes les images des papillons, un dé « couleurs » (à colorier au préalable : 1 face rouge, 1 face jaune, 1 face verte, 1 face bleue, 2 faces blanches) et un dé « taille » (3 faces petits papillons et 3 faces grands papillons)

• **Énoncer la règle du jeu :** *« Nous allons jouer au jeu des dés. À tour de rôle, chacun lancera les dés, et décrira le papillon correspondant. Je serai le maître des papillons. Je donnerai le papillon si la commande est bien faite, si elle correspond bien aux dés. »*

• **Faire jouer** les enfants. Si la commande est bien formulée, donner le papillon correspondant. Sinon, par un jeu de questions-réponses, guider vers la formulation exacte de la phrase.

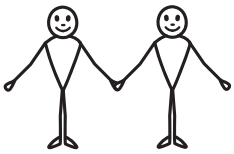
• **Le jeu se termine** quand chaque enfant a obtenu 5 papillons.

Si un enfant obtient une face blanche, lui expliquer que c'est à lui de choisir la couleur qu'il désire.

3

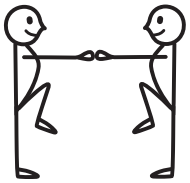
« à quatre pattes »

8



« par deux, debout, côte
à côte, se tenir par la main »

16

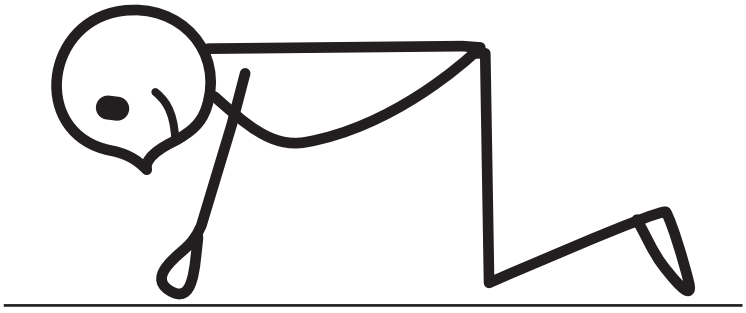


« par deux, debout, face
à face, sur un pied,
se tenir par les mains »

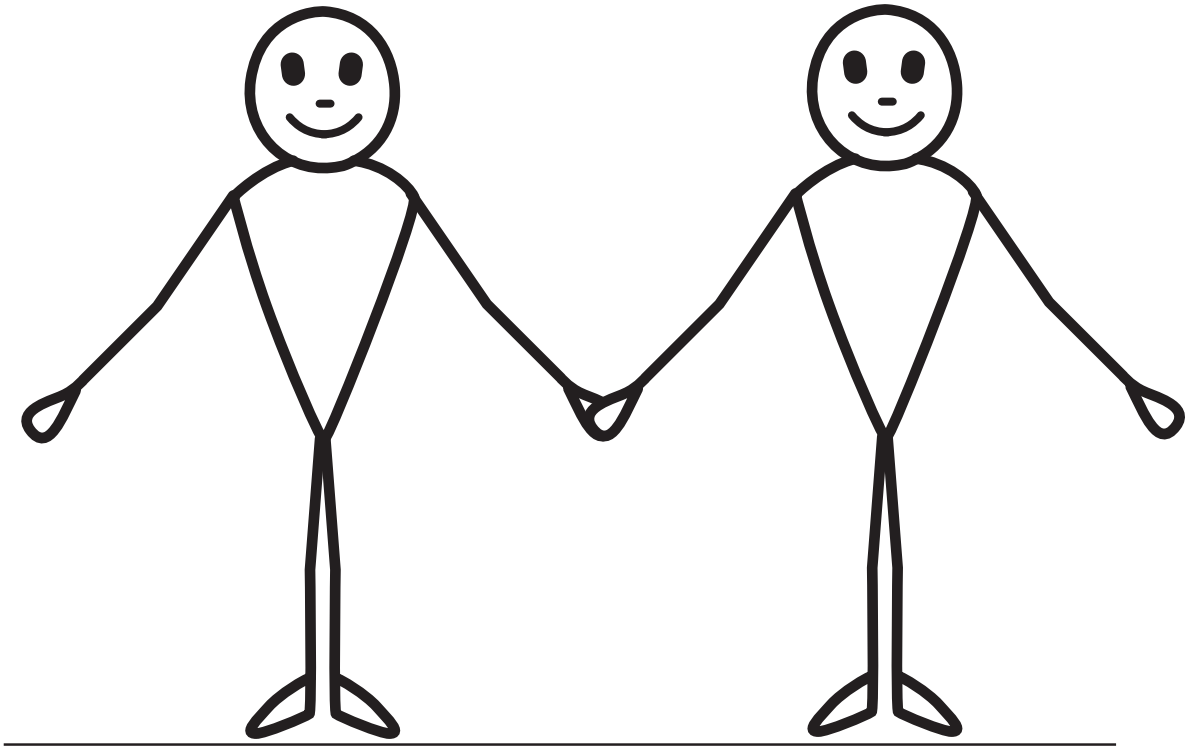
18

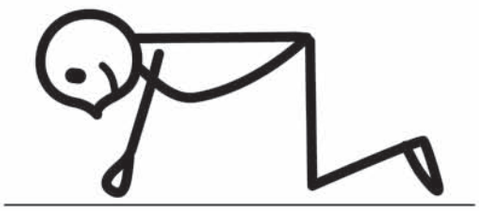
« debout, jambes serrées,
mains sur les épaules »

1

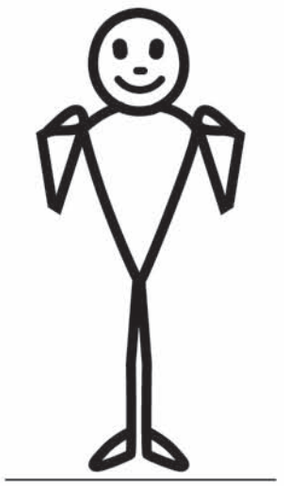


2

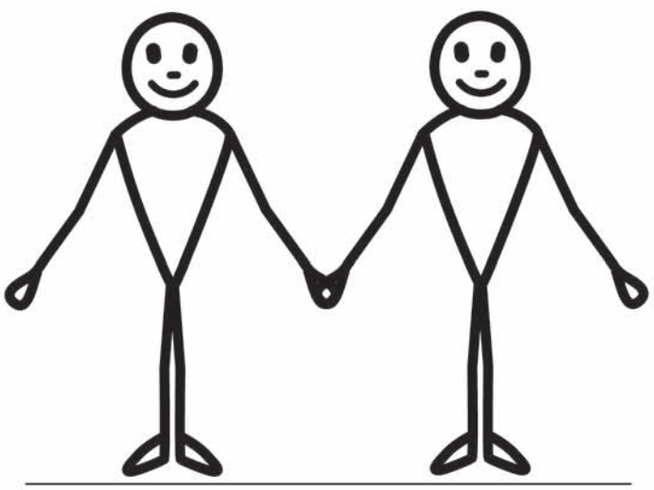




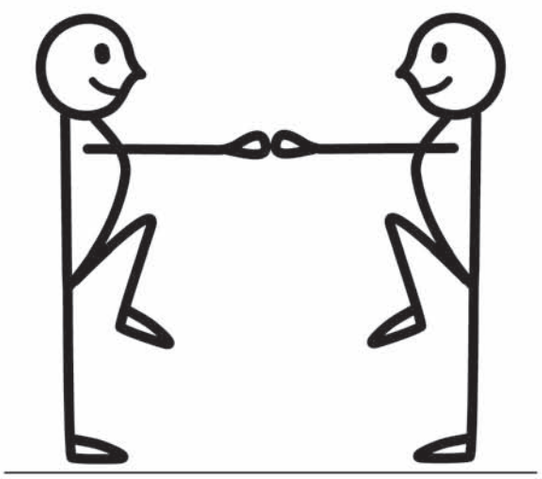
1-1



1-2



1-3



1-4

1-5

1-6